

BAB V

Dunia Bentuk Otaku

Fenomena otaku di Malang tidak mungkin terjadi karena sesuatu yang instan, begitu pula bentuk interaksi yang terjadi pada otaku kepada masyarakat secara luas. Karena itu fenomena tentang kehidupan sosial otaku yang mendapatkan perlakuan bully dalam bentuk menganggap mereka remeh, menjadi bahan candaan, dan mengucilkan otaku merupakan sebuah realitas yang dibentuk oleh masyarakat. Dalam fenomena ini sudut pandang otaku seolah bukan menjadi hal yang nyata. Walaupun dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa realitas subyektif otaku adalah sesuatu yang nyata.

Menurut peneliti ada sebuah keterputusan pengetahuan tentang otaku yang terjadi dalam fenomena ini. Sehingga mereka banyak mengucilkan dan meremehkan otaku. Kemudian peneliti menuliskan fenomena otaku dari perspektif pengetahuan sosial agar dapat memahami bentuk masalah yang ada.

5.1 Keberadaan Otaku di Malang

Otaku di Indonesia sebenarnya sudah ada di masyarakat, namun karena keberadaannya yang tidak terlihat mereka cenderung dapat ditemukan dalam sebuah acara Jepang. Sedikit sekali individu yang memiliki identitas otaku dapat ditemui secara umum di kerumunan masyarakat. Keberadaan mereka cenderung dalam rumah dan menyendiri, hal ini kemudian bisa dikatakan sebagai gejala otaku. Prilaku ini

kemudian yang membuat menjadi unik, kemudahan ada sebab mengapa perilaku tersebut terbentuk. Dalam proses sesuatu hal pasti ada hal yang pertama kemudian menjadi sebuah kebiasaan dalam kehidupan dan berpola mejadikan sebuah bentuk baru dari pola kehidupan manusia yang biasa disebut kebudayaan. Begitu juga dengan otaku, tidak ada secara instan, akan tetapi ada proses terbentuknya otaku dalam masyarakat. Secara tidak langsung masyarakat sendiri yang menciptakan calon-calon otaku, yaitu dimulai dari sebuah anjuran melihat film kartun di televisi yang kebetulan salah satu anime buatan jepang. Sehingga secara tidak langsung keluarga berperan dalam membentuk otaku dimana informan menyatakan bahwa mereka memulai mengkonsumsi anime karena saran dari orang tua atau berawal dari pemberian mainan saat dia kecil. Informan tersebut menyatakan :

.“Oh papa mama dikasih liat doraemon”

(Wawancara Satosi, 2017)

Informan Satosi melihat anime berawal dari saran orang tua yang kemudian terbawa hingga sekarang, hal tersebut adalah sebuah proses yang dalam dialektika menunjukan proses eksternalisasi yang awalnya merupakan sosialisasi yang dilakukan keluarga, Sosialisasi tersebut berupa pengetahuan akan anime *doraemon* yang disarankan untuk informan sebagai hiburan bagi dirinya. *Doreaemon* adalah dasar dimana kemudian dirinya mengenal Jejepangan pada kemuidan hari. Keluarga berperan dalam identitas otaku pada informan. Kejadian yang sama pun dialami oleh Deku bahwa awal pertama yang memberitahu seputar anime adalah orang tuanya :

“dari bapak dan mbak lah dikasih tau doraemon dan beberapa anime lain”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Peran orang tua memperkenalkan ini kemudian menjadi sebuah awal mereka mengetahui anime dan manga. Kemudian biasanya kegiatan ini ditambah dengan orang tua yang mengingatkan anak untuk melihat anime kesukaanya. Kemudian disisi lain ada informan yang diberikan kado oleh orang tuanya berupa mainan yang mengawali informan suka anime, seperti perkataan Dino :

“Anime pertama seng tak tonton iku gundam wing, di kenalin sama produsennya, itu kan dikotak mainan ada namanya, jadi kan waktu itu suka robot jadi pas tau ada film e jadi aku suka aja, mainan pertama yang kudapat, ya waktu itu aku dibeliin lah sama orang tua”

(Anime pertama yang aku lihat itu gundam wing, di kenalin sama produsennya. Itu kan dikotak mainan ada namanya, jadi kan waktu itu suka robot jadi waktu tahu filmnya jadi aku suka aja, mainan pertama yang kudapat, ya waktu itu aku dibeliin orang tua)

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Sebanding dengan informan lainnya yang mengatakan :

“nah lek iku ngene cerita e, dulu waktu masih kecil aku di beliin jam robot-robotan dan aku suka banget, ntah jam e iku saiki nang endi. Nah abis itu aku jadi tertarik sama robot terus kebetulan aku punya temen anak e pilot luar negri, jadi temenku sering dibawain oleh-oleh nah pas aku main kerumahnya aku liat ada gundam yang besar banget pas iku aku tertarik banget, bayangno robot e gede banget dan apik koyo ndelok asli, jadi dari situ aku lebih tertarik lagi sama mainan robot”

(“Nah kalau itu ceritanya begini, dulu waktu masih kecil aku di beliin jam robot-robotan dan aku suka banget, tidak tahu jamnya kemana. Nah setelah itu aku tertarik dengan robot kemudian kebetulan temenku anaknya seorang pilot luar negri, jadi temenku sering dibawain oleh-oleh saat aku main kerumahnya aku liat ada gundam yang besar banget saat itu aku tertarik banget, bayangin robot nya besar banget dan bagus kaya melihat asli, jadi dari situ aku lebih tertarik lagi sama mainan robot”)

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Dari hal tersebut terlihat bentuk baru dari pengetahuan yang diberikan kepada anak, melalui media mainan orang tua tidak sengaja memberikan pengetahuan betapa

menyenangkannya dunia robot. Mainan gundam yang kemudian membuat mereka terkesan merupakan produk dari sebuah anime genre *mecha* yang populer pada saat itu. Sehingga mereka kemudian memiliki kebiasaan mengikuti (melihat) anime tersebut. Yang perlu digaris bawahi adalah orang tua yang berperan dalam membentuk pondasi awal secara tidak langsung. Awalnya mereka melihat ini sebagai hiburan karena mereka suka dan mereka masih anak kecil sehingga tontonan seperti anime merupakan hiburan yang pas. Namun anime sebagai hiburan menjadi tertanam dalam kehidupan informan semasa kecil sehingga menjadi suatu rutinitas bagi kehidupannya. Pengetahuan yang didapat pada sosialisasi primer tersebut tidak berhenti pada satu titik tersebut kemudian informan langsung menjadi otaku. Proses ini berlangsung tidak sebentar karena informan mendapatkan pengetahuan yang lainya bukan dari sini saja.

Dalam dialektika Peter L Berger data tersebut merupakan bentuk dari dua dialektika sekaligus, orang tua yang telah melakukan tindakan eksternalisasi dan seorang individu melakukan proses obyektifikasi. Dalam proses ini saat pertama kali, tentunya akan membawa informan ke dalam sebuah dunia baru dan ia berusaha untuk mencernanya dalam dirinya. kegiatan belajar ini nantinya akan diserap melalui pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-harinya. Dari hal ini saja dapat dilihat bagaimana informan kemudian mengetahui anime pada awalnya dari keluarga yang membuatnya tertarik pada tayangan anime. Dalam proses obyektifikasi informan selanjutnya mulai memilah informasi bagi dirinya dimulai dia dari apa yang

boleh dilihat dan apa yang tidak boleh dilihat. Anime merupakan sesuatu yang menurut informan menjadi sesuatu yang boleh dilihat sehingga mulai saat itu kegemarnya terhadap anime semakin teratur. Baginya hiburan yang menarik adalah anime.

Ketika anime menjadi menarik, penayangan anime yang dibuat dalam beberapa episode menjadikan individu semakin memiliki pola untuk melihat anime. Setiap hari tertentu pada penayangan anime seorang individu akan mengusahakan berada dilayar kaca. Bahkan orang tua menjadikan hal ini menjadi hal yang biasa dan terkadang mengingatkan individu untuk melihat anime kesukaanya. dari hal tersebut dimulai kegiatan yang berpola membuat adanya ketertarikan tertentu pada anime sampai beranjak deWanoa. Sampai saat itu terjadi maka individu telah mampu menyerap pengetahuan yang ada dalam dirinya. Internalisasi terjadi pada informan berawal pola dari pola yang teratur menjadi bagianb dari kehidupannya. Dan saat ia tertarik dengan anime atau manga melebihi orang lain maka ia akan disebut otaku. Sehingga dalam diri otaku, keluarga memiliki peran baik itu besar maupun kecil, otaku tidak akan muncul dengan sendirinya namun memiliki proses pengenalan dini.

Namun proses internalisasi ini tidak mudah seperti itu saja, disamping hal-hal yang berkaitan dengan keluarga sebagai tempat sosialisasi primer ada sebuah kejadian dimana dukungan terjadi saat berada diluar. Dalam hal ini keluarga sebagai tempat terjadinya sosialisasi primer hanya sebagai tempat dimana awal individu menjadi otaku. Lingkungan sekitar otaku beraktifitas merupakan tempat sosialisasi sekunder

yang memiliki pengaruh besar dalam proses menjadi otaku. Karena otaku di Malang tidak terlepas dari aktivitas mereka dalam berkumpul dengan sesama otaku. Dalam perkumpulan tersebut otaku akan mempengaruhi otaku yang lainnya dan memperkuat imaji mereka tentang otaku.,

Pernyataan informan tentang ada seseorang yang mempengaruhi mereka merupakan fakta bahwa pengetahuan tentang otaku dibagikan satu dengan yang lainnya. ada yang melaui personal ada juga yang kemudian dari kelompok. Pernyataan informan terkait hal tersebut ialah :

“Kalau dikita itu belajar bareng ada yang pemula bahkan ada yang legend, ya kalau dalam dunia kita mempengaruhi orang untuk ikut itu adalah “nggeracun” jadi ada juga pemula”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Kemudian dari hal tersebut Dino sebagai pendiri komunitas mencoba menekankan bahwa komunitas ada sebagai tempat belajar kepada orang non otaku jika mereka ingin belajar. Namun dalam berkumpul ini tidak hanya mengajari pengetahuan baru namun mencoba untuk mempengaruhi individu lain sehingga tertarik dengan merakit gundam. Hal ini di ungkapkan Wano sebagai senior doni dalam merakit gundam, menurut Wano :

“Awal e aku dikandani koncoku, ada komunitas mainan yang ngerakit gundam Cuma 3 jam. Lah aku kaget akhirnya aku datang nemuin

mereka yo dino salah satunya disana kita kenalan, akhire dino tak ajak nang omah ndelok koleksi ku. Terus tak saranin buat jual mainan action figure nya dan beli gundam.

(awalnya aku diceritain temanku, ada komunitas mainan yang ngerakit gundam Cuma 3 jam. Aku terkejut, akhirnya aku datang nemuin mereka ya dino salah satunya disana kita kenalan, dan akhir nya dino aku aja ke rumah lihat koleksiku. Terus tak saranin buat jual mainan action figure nya dan beli gundam)

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Dalam cerita Wano ada sebuah perbedaan dimana dia kemudian “*ngeracun*” sebuah kelompok sehingga dapat mengerti lebih baik tentang gundam. Sehingga kelompok tersebut menjadi lebih tertarik kepada mainan gundam. Perbedaan hanya pada bagian informan yang “*ngeracun*” individu kemudian ada yang “*ngeracun*” Kelompok, namun secara garis besar dalam proses ini menunjukkan peran lingkungan sebagai tempat memperkaya pengetahuan. Jika sosialisasi primer membuat anime menjadi menarik kemudian ada individu ataupun kelompok yang membuatnya menjadi lebih menarik. Proses eksternalisasi kemudian dilakukan oleh lingkungan membuat mereka menjadi lebih tertarik dengan anime. Walau pada proses ini tidak menutup kemungkinan informan bertemu dengan pengetahuan-pengetahuan baru lainnya tidak hanya pada pengetahuan ini. Namun pengetahuan ini yang bercampur dengan pengetahuan umum lainnya kemudian menjadi lebih dominan. Hal ini tidak

terlepas dari imaji seorang anak yang mewujudkan impiannya kemudian bertemu dengan seseorang yang sama dengan dirinya dan memiliki kemampuan mewujudkan ketertariaknya. Sehingga pola yang awalnya sederhana menjadi lebih kompleks, dari awalnya hanya tertarik melihat menjadi membeli. Keadaan ini kemudian yang menjadi salah satu faktor bagaimana otaku terbentuk. Karena untuk kepentingan dialektika maka satu pengetahuan saja tidak akan mampu membentuk otaku yang menjadi minoritas di Malang. Maka dari itu kehadiran lingkungan yang kemudian disini ditunjukkan sebagai teman informan membawa pengaruh yang menyebabkan dia menjadi otaku.

Apa yang dialami oleh Wano dan Dino memiliki kesamaan dengan otaku yang menjadi cosplayer, namun memiliki perbedaan dimana Satoshi awalnya hanya melihat cosplayer sampai bertemu dengan seseorang yang mengenalkannya pada penjahit pakaian yang membuka jalanya menjadi cosplayer :

“ya ada dulu kenalan, dibantuin dikenalin sama penjahit terus aku sekarang belajar cari kain sendiri terus jahitin ke penjahit”

(Wawancara Satoshi, 2017)

Terdapat pola yang sama dengan yang Doni dan Wano, sehingga pengaruh dari teman menjadi penting dalam perjalanan otaku. Namun disini peneliti menaruh perhatian bahwa mereka memiliki pola yang tidak jauh berbeda bahkan memiliki

persamaan yaitu mereka memulai menjadi otaku awalnya harus memiliki ketertarikan pada anime atau manga yang kemudian menjadi mudah untuk di “racun”.

. Setelah hal tersebut kemudian ada sebuah fenomena lain, jika sebelumnya orang tua dan teman yang menjadi peranan penting dalam menjadi seorang otaku. Ternyata ada pengaruh anime dan manga sendiri membuat seseorang menjadi otaku. Hal ini terlihat pada seorang konsumen manga, dimana Deku tidak mendapatkan pengaruh lingkungan yang besar menurutnya mengkoleksi manga dikarenakan keluarganya dan jalan cerita manga itu sendiri yang membuatnya sampai sekarang mengkoleksi manga. Pernyataan Deku :

“Sejak SD, awalnya itu buku cerita biasa yang ku baca dektetif conan itu punya mbak sepupu ku, karena setiap kali ketemu dia punya koleksi terbaru aku jadi suka, terus aku menginjak SMP aku jalan-jalan ke toko buku ada one piece, tak beli untuk hadiah mbak ku soal e mbak suka one piece, eh tapi ternyata cerita e asik aku jadi tertarik dan selalu mengikuti, disitulah aku mulai suka baca komik”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Dari pernyataan tersebut kegiatan membaca manga yang dialami selain dari keluarganya dari manga yang dia baca, awalnya dia membaca one piece tidak dengan niat untuk mengkolesinya namun karena jalan ceritanya yang menarik kemudian ia terbawa untuk mengkonsumsi manga hingga sekarang. Cerita *anime* atau *manga*

menjadi point utama dalam penyajiannya hingga kemudian menjadi sangat menarik untuk diikuti. Dalam hal ini manga seperti One Piece adalah manga yang terbit pada tahun 90an hingga sekarang merupakan sebuah serial panjang yang memiliki cerita kompleks. Di cerita tersebut ada sebuah dunia baru¹ yang didalamnya ada kehidupan sehingga setiap tokoh dan tempat terlihat nyata dan menarik. Bahkan membawa informan tertarik bahkan ada perasaan ingin menjadi salah satu bagian dalam dunia tersebut. Di sini membuktikan *manga* mampu membuat sebuah dunia baru pada imajinasi pembacanya. Pembaca hidup dalam dunia imajinasi dan kemudian belajar melalui inti sari yang didapatkan dari manga tersebut. Proses ini berbeda dengan yang sebelumnya dimana orang tua dan lingkungan membawa peranan penting namun pada informan Deku dia menjadi tertarik dengan, hanya membaca manga. Manga berperan aktif dalam kehidupan informan sehingga ada rasa yang membuatnya menjadi konsumen manga yang terus menerus.

Pada dasarnya kesamaan pola muncul dalam proses informan mulai menjadi otaku, kemudian apa yang membedakan adalah bagaimana media belajar tersebut. pada hal tersebut maka dapat diketahui bahwa peranan keluarga dan lingkungan dalam hal ini teman sangat menunjang proses transfer pengetahuan yang ada. Namun ada salah satu kasus dimana ternyata anime atau manga membawa pengaruh besar dalam penyebaran pengetahuan, ada sebuah ketertarikan untuk mendalami dunia anime atau manga. yang berarti dalam hal ini anime sendiri memiliki dunia yang

¹ Merujuk pada dunia One Piece, dimana dalam dunia ini ada sebuah sistem pemerintahan, siklus kehidupan yang mendekati dengan dunia nyata

hidup dalam imaji informan, dimana dalam dunia imaji itu terdapat proses transfer pengetahuan.

Kemudian fenomena lingkungan sekitar yang mengucilkan individu dalam masyarakat membuat individu cenderung tidak dapat bersosialisasi dalam teman sepergaulan membuat individu cenderung mengurung diri dalam rumah dan melihat anime dalam rumah. Keseharian yang seperti itu peluang menciptakan otaku *hikikimori*. Seperti salah satu informan yang menjadi otaku dengan *hikikimori* yang menyatakan :

“Enggak juga aku ga minat sama kumpul sama masyarakat jadi kurang tau respon mereka tapi dosenku S2 masih beri like sih kadang kadang ketika aku posting”

(Wawancara Satosi, 5 oktober 2017)

Ketidak tertarikan tersebut dikarenakan komunikasi yang tidak berhasil dalam lingkungannya. Kurangnya apresiasi membentuk dirinya sebagai otaku *hikikimori*. Kegagalan interaksi ini yang membuat anime atau manga menjadi rumah bagi mereka. Setiap judul anime dan manga banyak yang mengedepankan pola persahabatan sebut saja One Piece, Naruto, Akame ga Kill, Pokemon dan lainnya merupakan anime atau manga yang jalan ceritanya menonjolkan persahabatan serta bentuk interaksi yang layaknya seperti masyarakat nyata. Hal ini yang kemudian memicu mereka menjadi lebih gemar mengonsumsi anime atau manga dan

menyamakan karakter tersebut adalah dia, karena hal yang diinginkan ada di dalam sana dan membuat nyaman setiap imajinasi mereka, terlebih hal ini yang mereka tidak dapatkan di lingkungan sekitar mereka. ini menjadi dampak dari proses sosialisasi skunder yang gagal dimana satosi tidak mendapatkan gairah dalam berinteraksi. Kemudian manga dan anime menjadi seperti taman bermain bagi dirinya karena lebih menarik. Internalisasi pada fenomena ini akan lebih cepat karena seperti yang dibahas sebelumnya bahwa dunia anime akan hidup dalam imaji informan. realitas yang terbentuk adalah transfer pengetahuan-pengetahuan yang ada dalam anime dan manga. Anime dalam hal ini adalah dunia yang menerima dia daripada dunia nyata yang menolak akan dirinya.

Dalam cerita lainnya ada otaku yang tidak menarik diri dari masyarakat, namun berbaur dalam lingkungan sosialnya. Namun mereka memiliki kehidupan sosial yang berbeda. Mereka memiliki sudut pandang lain soal pertemanan, hal ini nantinya akan lebih dibahas pada dunia sosial otaku.

Keberadaan otaku di masyarakat dalam penelitian dimulai dari keluarga, lingkungan dan manga. Pada dasarnya yang membentuk otaku adalah hasil dari transfer pengetahuan yang dilakukan keluarga sebagai sosialisasi primer dan teman sebagai sosialisasi sekunder. Kemudian ada sebuah transfer pengetahuan yang kemudian dipilih oleh individu untuk diserap menjadi bagian hidupnya. Hal ini yang kemudian tidak disadari oleh sebagian masyarakat.

5.2 Kehidupan Sosial Otaku

Di Malang khususnya di sekitar lingkungan informan beraktifitas menjadi otaku, dunianya begitu sangat asing bagi lingkungan dimana otaku beraktifitas. Ketidaktahuan mereka dengan dunia otaku menyebabkan perlakuan yang tidak menyenangkan kepada otaku. tindakan tersebut seperti menjadikan otaku bahan tertawaan yang biasanya mereka anggap sebagai bercanda. Namun lambat laun candaan tersebut akan menyebabkan penilaian dengan arah merendahkan, meremehkan para otaku. Hal ini banyak terjadi karena pengetahuan mereka yang berbeda ketika melihat dunia.

Kemudian banyak perlakuan tidak menyenangkan yang didapat oleh para otaku, tindakan tersebut membuat otaku merasa dikucilkan dari seorang teman. Keberadaan otaku yang berbeda adalah salah satu penyebabnya, dan kemudian yang diketahui oleh masyarakat umum adalah tentang untuk siapa anime atau manga dikonsumsi, dan siapa yang layak untuk membicarakan seputar anime dan manga. Bagi mereka anime dan manga hanya hiburan bagi anak-anak. Sehingga jika ada orang dewasa mengkonsumsi hal tersebut akan dikucilkan, bahkan direndahkan, mereka melihat itu bukanlah hal yang wajar. Data yang diperoleh dari informan adalah teman yang menggap tindakan informan adalah sesuatu yang rendah, informan menceritakan :

“aku sering merasa disepelkan, ga dianggap kalau ngomong, sering jadi bahan candaan”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Dari cerita tersebut informan sering diremehkan dalam kehidupan sosialnya. Hanya karena dia hanya ingin bercerita tentang anime dan manga. Perlakuan ini kemudian menjadi melekat kepadanya sehingga walaupun dia tidak berbicara anime dan manga akan menjadi sasaran bahan candaan dalam sebuah interaksi kelompok. Sedangkan Wano memiliki cerita lain dimana ia pun mengalami hal yang sama :

“dulu sih iya itu kuanggap bullyan sampai aku ga punya teman selain orang komunitas.....”

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Wano yang tumbuh dalam era komunikasi belum berkembang seperti sekarang itu merupakan suatu masalah terlebih dia kemudian memilih untuk berbaur dan kemudian tidak menjadi aktif dalam kegiatan sosial. Selain Deku dan Wano ada juga cerita tentang perlakuan yang tidak menyenangkan yang diceritakan Dino :

“Dulu aku punya temen tapi ga tau aku hobi mainan, dia dulu deket banget suatu saat dia cerita-cerita tentang apa sih yang mbok inginkan di ub, yo aku cerita ae kalau aku ingin mendirikan komunitas pencinta mainan. Saat itu dia merespon “ uh rendah banget mimpimu, kon ga mungkin mewujudkan hal sekonyol iku ndek ub” dia serius bilang gitu serius”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Kemudian peneliti mencoba membandingkan dengan pernyataan lain, bagaimana kehidupan sosial mereka, lalu kemudian dari informan lainnya di dapatkan bahwa mereka mengalami hal yang tak jauh berbeda Satoshi misalnya, dia mendapatkan perlakuan yang bisa dibilang dijauhi oleh teman-temanya dan kemudian hal tersebut membuat Satoshi menjadi sedih. Pernyataan Satoshi :

“Kadang suka sedih karena ga bisa bicara baik sama temen. Pingin bicara baik Cuma saja ga bisa Cuma dihiraukan. Mencoba membantu juga ga cukup diapresiasi sama mereka”

(Wawancara Satoshi, 5 Oktober 2017)

Dari pengalaman yang di ceritakan Satoshi tersebut dapat berarti bahwa usaha yang dilakukan Satoshi sebenarnya berniat baik, namun penerimaan oleh teman-temanya cenderung tidak mengapresiasi Satoshi, kemudian cerita dino pun memiliki pengertian bahwa sebenarnya dia memiliki teman namun karena mengetahui mimpi dino ia pun akhirnya menjauhi dino dan menggap sebelah mata.

Dalam dialektika Peter L Berger proses ini disebut obyektifikasi dalam masyarakat, ada sebuah pertentangan antara dunia otaku dengan realitas obyektif di masyarakat. Disini lembaga masyarakat yang diwakilkan dengan teman berusaha untuk memaksa informan sebagai otaku untuk kembali pada realitas yang diyakini masyarakat. Karena dalam masyarakat itu sendiri telah terbentuk tatanan sosial yang stabil, kestabilan tersebut dijaga oleh masyarakat menyebabkan adanya suatu

pandangan yang diyakini oleh masyarakat. Dalam hal ini identitas otaku jauh dari realitas obyektif masyarakat, realitas subyektifnya tidak simetris dengan realitas yang ada. Perlakuan yang dialami oleh informan merupakan sebuah bagian bagaimana realitas obyektif masyarakat bergerak. Mereka selalu berupaya menekan realitas subyektif otaku. Mimpi dari Doni bukanlah sesuatu yang salah namun dianggap rendah karena teman Doni tidak memiliki pengetahuan soal mainan, walau dunia doni tidak bisa dikatakan sebatas imajinasi. Bagi Doni itu merupakan hal yang real karena mimpi itu menyakut eksistensi dirinya sebagai pencinta mainan. Kemudian apa yang menjadi permasalahan Satosi dalam sosialisasi berawal dari latar belakang dia. Dirinya yang jarang sekali berinteraksi dan sekali melakukan interaksi dia mendapatkan perlakuan yang tidak seharusnya.

Kejadian itu menandakan bentuk realitas obyektif yang tidak memiliki sisi toleransi bagi mereka yang berbeda. Namun bukan berarti hal ini tidak akan berubah, kejadian ini sering dialami oleh otaku dimana dunianya tidak mampu dipahami oleh kebanyakan teman maupun orang tuanya. Respon keluarga pun ada yang negatif dan positif. Pernyataan Satosi tentang dukungan keluarga terhadap kegiatannya bisa di bilang tidak peduli. Satosi menceritakan :

“Awalnya ya ada cibiran masih kayak anak kecil tapi sekarang ya cenderung antara support tapi gak support, mereka biasa aja bahkan tante ku kemari diem aja pas tau aku berangkat event ke Surabaya hehhehehe”

(Wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Keluarga yang menjadi rumah dari individu berusaha menarik realitas subyektif informan ke realitas yang dianggap benar oleh keluarga, sikap acuh keluarga dalam kegiatan Satosi merupakan bentuk bahwa keluarga Satosi tidak lagi mau berurusan dengan kegiatan Satosi. Menarik ketika melihat hal ini bagaimana hubungan Satosi dengan keluarganya berubah ketika awalnya mendukung menjadi tidak. Dalam proses dialektika sebenarnya apa yang dilakukan Satosi merupakan bagian dari obyektivasi kehidupan Satosi dimana ia melihat perlakuan keluarganya terhadap dirinya kemudian ia akan merefleksikan kembali tindakanya ke dalam kegiatannya sendiri. Disini keluarga yang acuh kemudian membuat Satosi merasa bahwa kegiatannya tidak menjadi masalah, karena awalnya cibiran menjadi tindakan acuh. Hal ini kemudian membuat Satosi menggap bahwa antara support dan tidak.

Otaku lainnya Dino mengatakan bahwa kegiatannya mendapatkan cibiran dari orang tuanya namun kemudian cibiran tersebut mendapatkan respon yang berbalik jadi mendukung. Berbeda dengan Satosi yang keluarganya cenderung acuh. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor, terutama orang tua Dino mampu melihat bahwa kegiatan anaknya menjadi lebih positif dari pada kegiatan yang merusak kesehatan seperti merokok, mabuk-mabukan. Dari cerita Dino :

“Rp 200.000 keatas sih, tapi lama-lama didukung juga karena positifnya aku gak ngerokok ga main narkoba ga miras juga. Soalnya

aku dulu ngerokok Cuma sekarang uang jatah rokok dialihkan buat beli robot, jadi sekarang ya didukung”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Dari dua cerita tersebut keluarga yang awalnya memberikan pengetahuan seputar anime atau manga menjadi orang yang menolak para otaku, walau dalam cerita Dino kemudian mendukung kegiatannya. Dalam fenomena yang dialami Satosi merupakan pandangan keluarga yang tidak jauh berbeda dari teman temanya. Sedangkan pada Doni ada transfer pengetahuan dari Doni ke orang tuanya, transfer pengetahuan tersebut dapat dilakukan oleh Doni ketika ia mampu memberikan kesan positif pada kegiatannya dan hal ini membuka pengetahuan orang tua Doni. Dari hal ini ada sesuatu yang berbeda pada informan yang telah berkeluarga, Wano menceritakan tentang bagaimana dia harus membagi uangnya untuk membeli mainan dan susu anaknya. Pernyataan Wano :

“Yo awale enggak setuju, tapi gara-gara dek e ngerti mainan e iso digawe tuku susu yo meneng hahaha”

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Pola yang diketahui disini Dino dan Wano mampu memberikan kesan positif dan memberikan pengertian pada keluarganya untuk menerima kegiatan mereka. Sedangkan Satosi yang mendapatkan respon acuh tidak mampu membuktikan bahwa cosplay tersebut memiliki kesan positif maka tidak ada dukungan dari keluarga. Yang

terjadi pada istri Wano sama dengan orang tua Dino dimana terdapat pergeseran pengetahuan akan kegiatan yang dilakukan otaku tersebut. pergeseran makna mainan pada keluarga informan terlihat ketika informan mampu memberikan pengetahuan bahwa mainan tidak seperti yang mereka kira..

Persamaan yang terjadi pada pengalaman informan adalah bagaimana lingkungan sekitar mereka menolak keberadaan otaku, hal ini dilakukan karena pengetahuan tentang anime ataupun manga tidak tersebar dengan baik di masyarakat. Sehingga mereka berusaha menarik realitas subyektif otaku untuk kembali ke realitas obyektif masyarakat. Namun hal tersebut tidak menjadikan otaku melepas identitasnya dan kemudian malah mendalami kegiatan mereka. Informan kemudian ada yang gagal kembali ke masyarakat hingga kemudian tidak lagi memiliki gairah dalam berkumpul dengan masyarakat umum.

“Enggak juga aku ga minat sama kumpul sama masyarakat jadi kurang tau respon mereka tapi dosenku S2 masih beri like sih kadang kadang ketika aku posting”

(Wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Karena hal tersebut informan cenderung mengurung diri dan kembali melihat anime atau manga, disini ruang kenyamanan terbentuk, dimana anime dan manga menjadi tempat hidupnya imajinasi bagi mereka. Dalam fenomena ini informan akan semakin memasuki dunia anime dan manga, hidup dalam dunia yang dibentuk oleh

mangaka, dari sini muncul kebiasaan dalam aktivitas hidupnya yang kemudian menyebabkan jauh dari realitas obyektif yang ada. Dia kemudian mengukuhkan dirinya pada suatu tindakan bahwa aku berbeda dengan yang lainnya. anggapan bahwa dia ditolak dari masyarakat inilah yang kemudian membuatnya menjadi enggan untuk hidup dalam tatanan masyarakat. Beda dengan di Jepang yang mana stigma soal otaku mendapatkan kesan buruk (welin) di Malang sendiri anggapan tersebut masih sebatas aneh dan kemudian menimbulkan kesalahpahaman. Maka dari itu bukan hal yang aneh jika tindakan mengurung diri dalam masyarakat justru seperti menginginkan kehidupan bermasyarakat namun ia lampiaskan dalam dunia imaji nya.

Namun tidak semua otaku mengurung diri, ada yang tetap bersosialisasi dengan lingkungannya namun tidak aktif. Artinya komunikasi berbentuk pasif, otaku lebih banyak diam dan mengikuti alur yang ada, ia akan menjadi lain ketika lepas dari interaksi yang dilakukan ketika di masyarakat atau bertemu dengan otaku lainnya. tidak menjadi diri sendiri adalah cara aman yang dilakukan oleh otaku tetap berada di masyarakat. Seperti yang dilakukan Dino, Deku dan Wano :

“Ya aku mencoba membaur ae, kan ga mungkin aku bahas tentang hobiku secara spesiik, jadi ya ngikuti aja alur pembicaraan mereka”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Selain Dino ada cerita lain yang mengalami sesuatu yang hampir sama dengan Dino:

“ya bisa dibilang gitu, tapi kalau ada momen harus kumpul aku ngikutin arus aja”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Kemudian mencoba membaur dan bertahan dengan ungkapan yang harus diterima ketika menjadi bahan candaan menjadi cara informan dalam bersosialisasi. Mereka kemudian mencoba untuk mengikuti alur. Wano pun memiliki cerita :

“...tapi pada akhirnya mau ga mau ya harus cari kehidupan diluar komunitas wong aku yo pengen duwe pacar pas iku jaman kuliah”

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Walaupun terlihat berbeda dalam kegiatan berinteraksi namun mereka tidak memiliki ruang dalam berinteraksi. Menjadi pendengar yang baik atau berpura-pura menikmati alur merupakan suatu hal biasa dilakukan oleh otaku. Dia akan kembali menjadi dirinya yang utuh ketika berhadapan dengan anime atau manga. Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam kegiatan ini realitas obyektif yang mengurung mereka pada pembicaraan membuat realitas subyektifnya diabaikan. Walaupun sebenarnya hal tersebut menjadi bagian dari dirinya.

Awal mula informan menjadi otaku yang sudah diketahui adalah melalui pengetahuan orang tua seputar anime dan manga, kemudian berkembang dari pengalaman-pengalaman diluar keluarga sebagai lingkungan primernya. Namun jika pada dialektika Peter L Berger maka hal tersebut kurang untuk dikatakan sebagai

sebab terjadinya internalisasi otaku pada diri Informan. harus ada proses dimana informan melakukan kegiatan tersebut berulang kali. Dari data yang didapat informan mengawali kegiatannya melalui beberapa media ada yang melalui anime, manga, dan mainan. Mereka memulainya dikarenakan adanya ketertarikan pada produk-produk tersebut. Satoshi misalnya dia awal menjadi cosplayer karena ketertarikan pada pokemon, kemudian ia jatuh cinta terhadap pokemon Satoshi menyatakan bahwa :

“Dari tahun 99 pertama kali itu aku liat temen yang punya game terus main terus sadar beberapa bulan ada ini nya (anime) terus lihat dan ternyata menarik juga akhirnya aku harus punya dan ngikutin sampai sekarang”

(Wawancara Satoshi, 5 Oktober 2017)

Dari itu kemudian ia mencoba mengekspresikan kecintaanya terhadap pokemon melalui jalur cosplay. Tentunya dia tidak akan luput dari serial pokemon yang dimulai dari tahun 1998 dengan generasi pertama hingga sekarang dengan pokemon generasi ke tujuh yaitu sun and moon. Sembilan belas tahun sudah informan mengikuti serial pokemon tersebut sehingga dia tidak melepas imajinasinya tentang pokemon. Tumbuh bersama pokemon tentunya membuat pola hidup yang teratur hasil dari kebiasaanya dalam melihat pokemon. Menjadi satohsi adalah obsesi hasil dari imajinasinya, ia juga mengoleksi pernak pernik pokemon dan mengaitkan dunia nyata dengan pokemon. Awal dirinya melihat pokemon sampai sekarang adalah merupakan proses obyektifikasi pada Satoshi. Melihat pokemon adalah upaya dirinya

untuk melihat dunia pokemon lebih jauh. Hal ini dilalui oleh informan lainnya yang kemudian kegiatan mengkonsumsi anime adalah kegiatan utama mereka.

Informan lainnya bercerita bahwa mereka mengkonsumsi anime dari mereka dalam masa anak-anak hingga sekarang. Mereka masih rutin untuk mengikuti perkembangan anime dan manga yang ia sukai. Hal ini dapat dilihat bagaimana mereka masih tahu tentang anime dan manga kesukaanya dengan cerita terbaru.

5.3 Dunia Imajinasi Otaku

Setelah mengenal otaku dan bagaimana otaku Indonesia ada, kemudian yang tidak kalah penting adalah dunia otaku itu sendiri. Karena dunia otaku memiliki keunikan dengan realitas yang ada di masyarakat. Tentunya dunia otaku tidak terlepas dari kegiatan mereka yang diulang-ulang. Pada pembahasan sebelumnya awal pengenalan otaku kepada anime atau manga akan membentuk kebiasaan yang paling utama adalah mengkonsumsi anime dan manga dengan jangka waktu yang rutin. Lalu hal ini dikaitkan dengan imajinasi individu yang kemudian selalu menggambarkan kehidupan anime dengan dunia nyata. Bentuk yang paling nyata adalah imajinasi Satosi tentang anime, pernyataan Satosi :

“Ya menurutku satu dunia tidak akan berbeda dari dunia lain. Misalnya aku hidup di dunia pokemon masalah yang kuhadapi tidak akan beda dari duniah ini. Dan mungkin saja di suatu tempat di alam semesta

yang luas ini atau alam parallel ini ada pokemon. Jadi kemungkinan ada pokemon”

(wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Penggambaran tentang imajinasi anime dan meyakini bahwa kejadian yang berasal dari anime dan manga menjadi awal dunia otaku terbentuk, bagi mereka imajinasi tersebut merupakan hasil dari mereka belajar melalui proses yang ada. Walau terkesan tidak masuk akal namun semua itu tidak menjadi masalah bagi mereka. Jika mereka telah mampu berimajinasi seperti itu maka informan sudah menginternalisasikan otaku pada dirinya. Dan kemudian ia membentuk realitas subyektif mereka, realitas inilah yang kemudian yang ia yakini dan membuat nyaman. Realitas subyektif ini yang kemudian tidak simetris dengan yang ada di masyarakat maka dari itu banyak tidak diterima oleh lingkungan tempat tinggalnya. Dalamnya pengaruh anime dan manga terlihat dari ucapan mereka yang meyakini sesuatu hal yang tidak ada, keyakinan tersebut tumbuh seiring makin cintanya mereka terhadap anime atau manga.

Penuturan dino dan Wano selaku otaku yang mengoleksi mainan kepercayaan hal tersebut sebenarnya berdasarkan pada teknologi yang ada. Menurut dino dia percaya bahwa gundam itu akan nada buktinya menurut dia adalah :

“Ada ya negra jepang, itu memang lagi buat prototyprnya skala 1:1 dan untuk teknologinya mereka masih reserch, salah satu bentuk nyatanya di film amerika itu loh yang tinju robot amerika vs jepang?”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Dari segi teknologi ada sebuah perkembangan yang kemudian dari yang tidak nyata menjadi nyata. Dalam era perkembangan teknologi ini apa yang dikatakan Satoshi dan dino merupakan sesuatu yang diyakini akan ada sebagai penggemar pokemon dan gundam dalam hal ini banyak kemudian bermuculan teknologi VR (virtual reality) yang menunjang imajinasi mereka contoh nyatanya adalah aplikasi game Pokemon Go. Kebutuhan akan imaji para otaku sebenarnya diikuti oleh teknologi-teknologi yang mendukung. Dan kemudian membuat dunia otaku dari yang tidak nyata menjadi nyata. Keyakinan tersebut di Malang mendapatkan legitimasi dari teknologi dari luar namun dari segi kebudayaan terlihat masih awam melihat di Malang sendiri terdapat subculture dari negara luar yang diterima namun tidak dengan otaku. Infoman meyakini bahwa sebenarnya dalam anime dan manga mampu mengembangkan imajinasi dan mendorong kemajuan dalam bidang teknologi. Dalam bukunya Ito memperlihatkan kondisi Jepang pasca kalah dalam perang dunia ke dua mampu menciptakan shinkasnsen karena yang berawal dari imajinasi.

Selain hal tersebut ada yang meyakini bahwa manga dibentuk dari dunia nyata itu sendiri. Menurut Deku sebagai konsumen manga, beberapa manga yang dia baca mengandung pengetahuan yang ada di dunia nyata. Pengetahuan tersebut kemudian

disatukan dan ditambah dengan imajinasi mangaka menjadi sesuat yang menarik dan membangun dunia. Pendapatnya tentang manga adalah :

“Walaupun dunia anime itu fiksi tapi pembangunan dunia e didasarkan dari dunia nyata contoh e kayak shichibukai dan privater. Bahkan menurutku ada kritik yang dibangun melalui manga contoh e se kayak ansatsu kyoushitsu adalah kritik mangaka yusei matsui sensei atas dunia pendidikan”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Kemudian dari sini ada sesuatu yang dapat diartikan kemiripan dunia anime atau manga dengan dunia nyata membuatnya menarik dan menurut informan itu merupakan pengetahuan bagi dirinya dan kemudian mudah dicerna. Dalam sebuah manga memang tidak akan jauh dari dunia nyata, pada dasarnya manga dibentuk dari cerita atau dongeng setempat kemudian dibentuk menjadi suatu imajinasi. Dalam hal ini kemudian peneliti mencari manga yang kemudian tidak jauh berbeda dan kemudian menemukan beberapa manga selain one piece mengandung unsure tersebut. seperti Naruto yang kemudian berdasarkan mitologi awal mula Jepang, cerita naruto yang berpusat pada karakternya ada sebuah pengetahuan yang diselipkan sebagai jalan cerita seperti makhluk mitologi Jepang. cerita lainnya Nanatsu no tanzai yang mengambvil latar belakang sejarah kerajaan inggris dengan rajanya Arthur dan Fate Sate Night yang menceritakan tentang pahlawan-pahlawan dari dunia

nyata. Dari beberapa komik tersebut seperti yang dikatakan informan bahwa ada sebuah pengetahuan yang diselipkan bahkan mencapai doktrin kepada pembacanya.

Dalam hal ini akan terlihat ketika apa yang dilihat begitu menarik maka dengan caranya manga menjadi sebuah media belajar bagi otaku. Sehingga disini nilai pada dunia manga mempengaruhi otaku. kemudian pengaruh tersebut akan diterapkan dalam kehidupannya dalam dunia nyata. Dan kemudian di Malang muncul budaya Jejepangan. Budaya tersebut merupakan hasil dari nilai manga yang berhasil diserap oleh otaku. Karena setiap manga ataupun anime tidak melupakan kebudayaan Jepang.

Anime dan manga bagi mereka sangatlah nyata, maka dari itu mereka akan berusaha mencari pengetahuan yang mendukung hal tersebut. menghubungkan sesuatu hal yang terkait dengan dunia nyata merupakan salah satu cara membentuk realitas subyektifnya hidup. Upaya tersebut akan menjadi lebih nyata ketika mereka mendapat legitimasi dari teman lainnya. dan jika sudah seperti itu mereka akan cenderung mengidentifikasi character favoritnya bukan hanya menjadi inspirasi. Menjaga realitas subyektifnya tetap ada merupakan hal yang penting bagi otaku. Maka dari itu mereka melakukan tindakan-tindakan yang bertujuan untuk menghidupkan realitasnya.

Contohnya adalah cosplayer, bagi mereka memilih menjadi karakter yang sangat disukainya dalam kehidupan sehari-hari yang berarti ia menjadi karakter tersebut baik dalam wujud pakaian maupun sifat. Kehidupan seperti ini akan menjadi aneh jika

dilihat dari satu sisi saja, namun bagi seorang otaku pilihan ini sangat berarti baginya menurutnya menjadi cosplay adalah sebuah kesenangan yang mengisi harinya,

“Ya selama ini sih hampir nol karena aku Cuma buat seneng aja, jadi ga ada pemasukan sama sekali. Tapi gpp sih ya ini Cuma buat seneng aja”

(Wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Pernyataan tersebut adalah bentuk bahwa selama ini informan tidak melakukan tindakanya karena faktor ekonomi. Karena baginya hal tersebut yang mengisi harinya menjadi lebih baik, jika hal tersebut tidak dilakukan maka akan ada sebuah kekosongan dalam dirinya. Kepuasan ini bersifat sangat individual walaupun ruang yang diberikan tidak luas namun seperti informan lakukan rela menunggu dalam waktu yang lama untuk menjadi karakter kesukaanya dalam ruang publik. Karena bercosplayer tidak dapat dilakukan secara bebas dan hanya menunggu event untuk tampil sebagai karakter yang dikagumi. Kegiatan ini sangat bergantung pada event dalam kebebasan berekspresinya namun bukan berarti event mengikat cosplayer ini. mereka bisa bebas melakukan cosplay namun akan dilihat tidak lazim bagi masyarakat umum. Cosplayer adalah upaya mengidentifikasi karakter favoritnya sehingga dia merasa menjadi sangat mirip. Tentunya bukan hanya identifikasi cara berpakaian tapi sampai tahapan sikap beserta kebiasaan karakternya.

Kegiatan tersebut ternyata tidak berlaku bagi otaku yang mengkoleksi mainan. Bagi mereka kepuasan dan mengekspresikan diri tidak terikat dengan event yang ada. Kepuasan bagi mereka adalah ketika menyelesaikan merakit gundam atau sekedar memajangnya untuk menghasilkan bentuk dari imajinasinya. Dino menyatakan :

“Bagus dalam artian proporsi, sama artikulasi sebab e dulu yang ku koleksi action figurenya ga bagus istilahnya KW lah, akhirnya belajar ori bagus kan tapi kok disitu ngerasa kesan wah nya Cuma 1 bulan atau 2 bulan udah ga dapet feel nah untuk buat feel naik lagi ya harus beli lagi beli lagi kan jadi aku balik ke mode kit rakitan....”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Dalam kepuasan otaku yang mengkoleksi mainan tidak cukup dengan membeli saja, karena ada rasa bosan bagi mereka, kemudian informan mencoba mode kit rakitan yang kemudian membawanya masuk dalam mencari kepuasan bentuk robot yang diinginkan. Selain itu melihat anime tentang robot akan menambah imaji mereka dan menambah referensi mereka tentang merakit gundam. Yang dilakukan informan adalah bentuk dari bagaimana ia memelihara pola yang telah mereka buat agar tidak mati. Baginya merakit robot tidak akan bertahan lama, maka dia akan mencari robot dalam model lain untuk dirakit. Jika ia berhasil mendapatkannya maka hasil yang ia dapat akan melebihi materi yang ada. Hal ini dikarenakan bahwa jika robot impiannya mampu diciptakan ia akan merasa bahwa robotnya adalah bentuk yang mengagumkan lalu kemudian imajinasinya yang bermain.

Hal yang berbeda disampaikan oleh konsumen manga bagi otaku yang membaca manga kepuasan di dapatkan dengan cara lain yaitu :

“Kalau aku lebih suka bikin teori atau prediksi bagaimana jalan cerita chapter selanjutnya”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Bagi informan hal tersebut adalah cara untuk mendapatkan kepuasan, maka dari itu membaca tidak bisa hanya dibaca sekilas, menebak jalan cerita selanjutnya merupakan bentuk kegiatan yang dijalani informan. sebagai otaku pengetahuan tentang manga tidak hanya sebatas mengatui karakter, sehingga wajar bagi informan jika kemudian mencoba menganalisa chapter demi chapter. Tentunya dalam analisanya tidak hanya pada tataran imajinasi tapi ada data yang kemudian terlihat lebih meyakinkan.

Dalam kegiatan otaku tersebut kegiatan mereka lebih didasarkan pada mencari kepuasan diri sehingga akan ada resiko ataupun penghalang bagi otaku ini. yang tidak diketahui oleh masyarakat adalah kegiatan otaku ini tidaklah murah. Dari informan didapatkan bahwa kegiatan cosplayernya tidaklah murah, ada harga yang harus dilewatinya yaitu :

“Emm kalau satohi itu ya 500rb an kecuali yang satu itu 1.800.000”

(Wawancara Satosi, 5 oktober 2017)

Harga segitu bukanlah sesuatu yang terbilang murah, karena ternyata informan tidak hanya memiliki 1 kostum, namun ia memiliki 7 kostum dengan total harga yang dikeluarkan Rp.3.500.000 (tiga juta lima ratus ribu rupiah). Namun karena informan tersebut tidak mengejar keuntungan dalam setiap penampilanya maka harga itu bukanlah harga yang mahal. Alasan informan melakukan cosplay semata-mata hanya untuk memuaskan diri agar lebih dekat dengan tokoh Satosi. Kegiatan ini sebenarnya sama dengan otaku mainan, banyak pendapat publik bahwa mainan action figure atau model kit gundam mainan anak-anak. Tetapi harga yang ditawarkan kecil kemungkinan anak-anak dapat membelinya, menurut Dino harga dari mainan tersebut :

“Paling mahal selama ini yo yang pernahku beli itu 1,5”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Mainan dengan harga 1,5 yang dimaksud adalah Rp 1.500.000,- (satu juta lima ratus ribu rupiah), tentunya itu merupakan harga yang bisa dikategorikan sebagai mainan mahal. Yang kemudian bukan hanya satu atau dua saja yang dibeli, rentang harga murah yang ditawarkan kurang lebih adalah Rp. 250.000,- (dua ratus lima puluh ribu rupiah) untuk model kit original. Hal ini pun disampaikan Wano bahwa harga mainan mencapai harga tersebut :

“piro iku lebih teko 375 ojo dibid eneh loh cukup sampe kono ae eman soal e”

(Bereapa itu lebih dari 375 jangan bid lagi loh cukup sampai situ aja saying soalnya)

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Namun dalam cerita yang berbeda perbedaan harga akan sangat terlihat pada manga, harga manga relative murah :

“Tau sendiri harganya mendekati 25.000 kan, yang ku beli bukan Cuma satu aja tapi banyak juga”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Pernyataan tersebut adalah harga komik yang harga untuk serial seperti one piece sekitar Rp 22.500,- (duapuluh dua lima ratus rupiah) harga tersebut terlihat murah jika membeli satu komik, namun jika membeli lebih dari satu maka uang yang dikeluarkan juga tidak sedikit.

Dari hal ini dapat dikategorikan bahwa kegiatan otaku yang kemudian dianggap untuk anak kecil, ternyata nilai ekonomis yang di tawarkan tidaklah murah. Kegiatan koleksi mainan dan cosplay adalah kegiatan yang mahal dibandingkan konsumen manga. Namun akan menjadi sebanding ketika pembelian manga yang banyak dan dalam rentang waktu bulanan. Dari hal tersebut kegiatan otaku akan mampu diikuti oleh kalangan tertentu karena memiliki totalitas yang menyakut nilai ekonomi. Kemudian kegiatan otaku yang paling umum adalah mengkonsumsi anime dan manga, ini tidak akan dapat di pisahkan dari kegiatan otaku.

Kegiatan sehari-hari mereka ketika berada dalam waktu luang ialah mengkonsumsi anime dan manga. Ini mereka lakukan semata-mata karena kesukaan mereka dengan anime atau manga. Mayoritas otaku akan melakukan hal ini, begitu pula otaku cosplayer dan manga. Namun mereka tidak hanya terikat pada kegiatan ini tapi ada kegiatan lain seperti blog, atau game. Dalam game dan blog akan selalu di berkaitan dengan anime maupun manga, seperti kegiatan Satoshi yang nge game, blog, dan nonton tv tidak akan jauh dari pokemon, baginya pokemon sudah menjadi salah satu rutinitas bagi dirinya, hal di ungkapkan :

“Nonton TV, main game nge blog”

(Wawancara Satoshi, 5 oktober 2017)

Selain itu ada kegiatan yang tidak berubah dari mereka, bagi Wano yang sudah berkeluarga koleksi mainan, anime dan game tidak terputus. Bahkan dalam ceritanya ia sudah berhasil mengkoleksi anime gundam, beberapa game dan tokatsatsu dalam satu hard disk :

“: mau minta gundam serial apa? Ada semua ini di hard disk game ps nya juga ada, mau yang mana? Hahaha”

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Disisi lain Dino sebagai otaku mainan juga memiliki kegiatan yang hampir sama dengan Wano. Selain itu mereka aktif pada dunia lelang mainan yang ada di internet. Kemudian Deku yang kemudian berbeda ketertarikanya dengan cosplayer dan koleksi

mainan pun melakukan hal yang sama. Yaitu selalu update komik kemudian membeli komik baru selain mengulangi anime atau manga yang sudah ada. Dia tidak bosan dalam mengkonsumsi anime atau manga :

“sampai sekarang masih belum bosan”

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Kemudian dari cerita itu ada dampak yang dibawa dalam diri sendiri bahwa kegiatan yang selama ini ia lakukan berdasarkan inspirasinya dari anime atau manga, Satosi menambahkan :

“Semua inspirasi, event jejepangangan, tentang pokemon apapun tentang pokemon bahkan ada hal yang tidak ada hubungannya dengan pokemon. Kayak contohnya ada lagu bahasa inggris yang misalkan mengingatkan aku tentang pokemon ya ku tulis tentang pokemon apapun itu”

(Wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Baginya pokemon adalah sesuatu yang melekat dalam kehidupan sehari-harinya, walaupun dia menjalankan kehidupannya dunia pokemon sudah menjadi bagian informan.

Lalu hal yang terjadi sama dengan informan lainya waktu luang yang ia gunakan akan dihabiskan melihat anime atau manga. Kegiatan ini kemudian membentuk ruang

dimana ada sebuah kenyamanan yang tercipta dari kegiatan tersebut. Menurut Galbraith bahwa “ketika aku berumur dua belas, keluargaku pindah ke Montana, dan tidak memiliki seorang teman itu menjadi sangat natural bagiku untuk melarikan diri ke dalam kamar dan melihat anime” (Galbraith : 2012) dan kemudian pada saat itu juga anime merupakan sebuah ruang nyaman bagi para otaku dimana mereka memiliki kehidupan yang menyendiri.

5.4 Upaya Otaku Membentuk Pengetahuan Dunianya di Masyarakat Kota Malang

Upaya otaku yang diremehkan, tidak dianggap ataupun di *bully* oleh lingkungannya ia akan mencoba membangun realitas subyektifnya dalam masyarakat. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa otaku ternyata sadar bahwa mereka membutuhkan pengakuan sosial. Dimana kehidupan memiliki teman, diakui bagian dari kelompok merupakan keinginan otaku. Hal ini dapat dilihat dari mereka sangat suka berbagi dengan teman yang bukan otaku yang tertarik dengan hobinya. Menurut informan dia sangat suka jika ada yang bertanya soal anime atau manga dan hobinya dalam interaksi diluar dunia otaku :

“yo itu salah satu e, ada lagi kalau misal e ada yang penasaran ya aku kasih tau”

(ya itu salah satunya, ada lagi kalau missal nya ada yang penasaran ya aku kasih tau)

(Wawancara Deku, 3 Agustus 2017)

Dai ungkapan deku dia kemudian menyadari bahwa lingkunganya tidak dapat menerima realitas subyektifnya sehingga ia lebih memilih untuk tertutup dan akan terbuka pada orang yang bertanya padanya. Hal ini juga terjadi pada Dino :

“liat lawan bicara e dulu kaya gitu soalnya kebanyakan understimed tadi jadinya males kalau membicarakan gitu Cuma aku sering kasih tau dalam bentuk bendanya aja ke temen-temen”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Dapat dilihat bahwa Dino kemudian mulai memilah lawan bicaranya, namun dia tidak akan segan untuk membuka pikiranya pada orang yang ingin tau seputar hobinya. Hal serupa pun dialami oleh Wano, dalam dunia kerja ia tidak bisa memaksakan realitas subyektifnya namun disela-sela waktu luangnya dia akan kembali ke realitas subyektifnya. Terlebih dalam bahasan diatas telah dijelaskan bahwa Wano merupakan orang yang berpengaruh “ngeracun” para non otaku. Cerita kegiatan sehari-harinya :

“selain kerjo ya rakit gundam, dan mantau lelang mainan iku hahaha, soal e saiki penak koneksi cepet dan akeh media sosial”

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Begitupun dengan Satosi cerita pengalamannya dia akan sangat senang jika ada seorang yang datang kerumah. Hal ini menunjukkan bahwa satosi terbuka dalam hal bersosialisasi :

“kalau bosan sih enggak cuma sepi aja, kesepian ga ada temen makanya seneng kalau ada temen mampir hehehehe”

(Wawancara Satosi, 5 Oktober 2017)

Keterbukaan mereka kepada orang non otaku merupakan bentuk upaya mereka untuk berbagi pengetahuan kepada orang non otaku. Sehingga diharapkan mereka mampu merubah konstruksi sosial soal pengetahuan anime dan manga. Selain itu upaya mereka dalam membangun realitas subyektifnya di masyarakat adalah melalui event.

Dari informan Satosi didapatkan ternyata saat dia mengikuti event tujuannya adalah untuk bertemu dengan teman. Dia sangat menikmati kegiatannya bertemu dengan teman karena hal ini tidak ia dapatkan ketika berada di luar event. Sangat sulit baginya untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya bahkan dengan teman sebayanya. Satosi menyatakan :

“Iya aku merasa seneng sekali, kebanyakan temen ya di event selain itu ya bisa melupakan dunia sejenak sampai event berakhir baru kembali ke dunia nyata. Jadi nikmati sendiri”

(Wawancara Satosi 5 oktober 2016)

Keberadaan event baginya adalah sebuah bentuk dimana realitas subyektifnya hidup dan menjadi sesuatu yang wajar. Dan akhirnya Satosi sangat sering untuk mengikuti even Jejepangan yang ada di Malang bahkan sampai Surabaya. Baginya ia dapat menikmati dirinya saat berada di event. Dalam hal ini ada sebuah penemuan unik bahwa Satosi sangat berbeda saat di luar even dan di dalam event. Saat berada dalam event dia menjadi lebih hidup, bersemangat bahkan hingga berjoget saat ada alunan musik. Sedangkan di luar even dia seperti memiliki dingin, tidak semangat, dan terlihat seperti robot yang menjalani harinya dengan biasa.

Dari Informan lainnya event menjadi sebuah momentum untuk membagikan pengetahuan tentang hobinya, di event informan seperti Dino dan Wano menjadikan ini sebagai ajang rekrutmen anggota baru. Artinya bahwa event menjadi kesempatan bagi mereka berhadapan dengan orang di luar anggota mereka, sehingga mereka bisa bertemu *weeabo*, otaku, atau orang yang bukan otaku karena event yang dibuka untuk umum.

*“Oh kalau itu ya event cari nama komunitas aja sama pamer koleksi
ambe recruiting anggota”*

(Wawancara Wano, 12 September 2016)

Dari hal tersebut event merupakan media otaku untuk memelihara realitas subyektifnya. Disisi lain event menjadi pengetahuan bagi masyarakat umum karena terbuka untuk umum sehingga memungkinkan dunia otaku yang dapat diketahui oleh

masyarakat umum. Maka dari itu event adalah hasil eksternalisasi kembali oleh otaku, hal ini dikarenakan otaku tetap berupaya mendapatkan legitimasi untuk identitasnya. Karena jumlahnya banyak maka mereka berkumpul dan event sebagai medianya, ini juga berkaitan dengan penjagaan realitas subyektifnya, dan upaya dalam mempertemukan realitas subyektif otaku dengan realitas obyektif dan diharapkan dapat menyebarkan pengetahuan tentang Jejepangan.

Selain event komunitas merupakan keberadaan para otaku dan weebo dimana dalam komunitas otaku dan weebo mendapatkan realitas subyektifnya menjadi realitas obyektif kelompok. Sehingga keberadaan komunitas menjadi penting bagi otaku yang ingin mendapatkan kehidupan sosialnya. Dino merupakan salah satu informan yang berusaha mendirikan komunitas di Malang. Baginya komunitas mainan adalah wadah untuk pencinta mainan berkreasi karena ruang bagi pencinta mainan masih belum ditampung khususnya di dunia kampus. Baginya komunitas maianan UBAT merupakan tempat ia berkumpul dan belajar skill soal mainan. Pernyataan dino :

“Kalau dikita itu belajar bareng ada yang pemula bahkan ada yang legend, ya kalau dalam dunia kita mempengaruhi orang untuk ikut itu adalah “ngeracun” jadi ada juga pemula”

(Wawancara Dino 6 April 2017)

Dalam hal ini komunitas bukan hanya untuk diri otaku tapi membuka diri dengan orang-orang yang mau belajar tentang mainan. Karena dalam otaku mainan tidak sebatas beli dan koleksi ada skill yang harus dimiliki pernyataan Dino soal skill adalah repaint dan detailing :

“Jadi kalau beli gundam gitu kalau yang high gradde itu bisa dibilang menengah kebawah, itu pasti ada miss cat, warna yang seharusnya merah jadi warna putih akhirnya di detail ulang biar proporsi keliatan, ditambah cat di detail lagi biar tambah bagus gitu.”

(Wawancara Dino 6 April 2017)

Kegiatan tersebut akan diajarkan kepada pemula, dan juga kemampuan dasar merakit bagaimana seni merakit serta membentuk Dekurama mainan.

Dan bagi cosplayer seperti Satosi, yang menjadi otaku dengan pilihan menutup diri komunitas merupakan tempat ia mendapatkan teman, bahkan dalam ceritanya dia telah ikut ke dalam beberapa komunitas walau kemudian dikeluarkan tanpa ada alasan yang jelas akan tetapi Satosi tidak berhenti pada satu titik, dia tetap mencari tempat dan akhirnya ikut dalam grup *abnormal people*². Di grup tersebut Satosi bertemu dengan otaku dan orang yang bukan otaku. Sehingga peluang untuk berbagi cerita tentang dunianya menjadi terbuka.

² Sebuah grup Whats app yang diikuti satosi

“Ya sekarang masih dianggap bagian dari cosmo sih. Cuma kalau komunitas aku ikut grup abnormal people yang sering kumpul, bahkan mau ada acara untuk tanggal 16 disini”

(Wawancara Satosi 5 oktober 2016)

Dan selain berada dalam komunitas Satosi berusaha menuliskan dunianya dalam sebuah blog nadwpkmn.blogspot.com. Blog tersebut merupakan media Satosi sebagai tempat bercerita selain hal tersebut blog memiliki peluang dibaca oleh banyak orang sehingga pengalaman Satosi dapat menjadi pengetahuan bagi masyarakat. Cara yang dilakukan ini merupakan tindakan dalam menuangkan ide-idenya ke dalam dunia nyata, Satosi mencoba menceritakan bagaimana hidupnya dan arti pokemon baginya.

5.5 Tipifikasi Otaku

Setelah melakukan observasi dan wawancara pada informan, peneliti mencoba untuk menuliskan bagaimana otaku tersebut. Seperti yang diketahui bahwa yang menjadi kegiatan utama informan adalah mengkonsumsi anime atau manga. Seperti yang diketahui bahwa koleksi anime mereka tidak bisa diremehkan dan dedikasi mereka selama lebih dari 10 tahunan merupakan karakter yang melekat dari informan. Hal ini terlihat dari umur informan yang mencapai 20 ke atas dan mereka mulai mengkonsumsi anime semenjak anak-anak.

“Hmmm sejak kecil sudah liat, sejak jamanya doraemon, kobo chan”

(Wawancara Satosi, 5 oktober 2017)

Mengonsumsi anime dimulai semenjak mereka menjadi anak-anak kemudian hingga sekarang, maka dari itu kegiatan mengonsumsi anime merupakan hal yang sangat melekat bagi otaku. Konsumsi anime atau manga merupakan kegiatan utama bagi mereka. dalam hal seperti ini kemudian mereka akan cenderung pasif dalam kegiatan bersosial. Saat mereka terus menerus melakukan hal ini maka dalam istilah otaku dia telah mendekati level hikikomori. Otaku hikikomori di Malang sendiri masih terbilang jumlahnya sedikit, representasi dari otaku ini adalah seperti informan Satosi, dimana kegiatan dirumahnya hanya terpaut pada anime, menulis blog dan akan keluar jika bahan makanan habis.

Kemudian selain kegiatan mengonsumsi mereka juga berusaha untuk mengoleksi barang anime atau manga. Kegiatan ini adalah kegiatan wajib bagi orang yang mencintai anime atau manga, karena barang-barang tersebut menghidupkan imajinasi mereka, maka dari itu kegiatan menghabiskan uang untuk membeli barang koleksi merupakan suatu bagian dari kegiatan mereka.

“Dulu kan beli satu secara harganya segitu kan, jadi mau beli lagi itu jadi ya ga didukung dan kalau Cuma satu kan kurang, kaya catur lah secara kalau Cuma pionnya aja kan ga bagus kita harus aada benteng,kuda,raja dan ster baru bagus”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Membeli barang demi kepuasan mereka merupakan kegiatan otaku yang kemudian ada salah satu bagian yang menjadikan hal tersebut sebagai hobi mereka. Mengeluarkan uang yang banyak bagi mereka bukanlah suatu masalah yang harus dipikirkan. Membeli barang tersebut untuk dikoleksi untuk kemudian dilihat bisa dalam bentuk mainan dan gambar. Bagi penggemar Gundam seperti Dino dan Wano kegiatan ini merupakan inti dari mereka yang difasilitasi oleh pasar dalam bentuk mainan yang bisa dimodel; sehingga mereka seperti membentuk robot mereka sendiri. Disini bisa saja muncul perasaan suka sampai dia mencintai mainan tersebut pada level tertentu.. Biasanya selain mainan terdapat otaku yang kemudian terobsesi pada wanita yang kemudian disebut waifu. Sebenarnya perilaku ini diinformasikan tapi pada dasarnya levelnya tidak sampai pada nijikon atau moe. Pada informan mereka kemudian hanya suka terhadap karakter wanita tersebut Deku misalnya pada Chitoge dan Satoshi pada Dawn. Karakter ini kemudian menginspirasi mereka dan dijadikan Idola.

Perasaan cinta pada karakter wanita merupakan hal umum terjadi pada otaku. Namun yang kemudian paling sering adalah identifikasi karakter anime. Ini merupakan kegiatan yang kerap kali dilakukan otaku. Hal ini seperti ini dalam dunia otaku disebut dengan cosplay. Cosplayer akan terus berusaha menjadi salah satu karakter mereka. Dan kegiatan ini harus di garis bawah mereka tidak mencari untung saja, namun hanya demi kepuasan pribadi. Menjadi cosplayer merupakan kegiatan otaku yang ada di malang.

“Belum bosan apalagi soal pokemon emang kecintaan ku dari dulu, bahkan sekarang kalau gak cosplay pokemon ada sesuatu yang ganjil tapi aku lebih seneng pakai Satoshi dari pokemon”

(Wawancara Satoshi, 5 oktober 2017)

Otaku akan kemudian berusaha untuk sedekat mungkin dengan karakter yang mereka idamkan, baik usaha itu besar maupun kecil. Usaha tersebut kemudian yang membawa otaku selalu mencoba untuk identifikasi karakter sedekat mungkin. Cara informan adalah melalui cosplay. Pola ini akan terlihat bagaimana setiap ada event maka informan selalu mengenakan cosplay favoritnya. Dalam kurun waktu 5 tahun kegiatan ini mulai dibiasakan dalam kehidupannya. Dalam kegiatan cosplay tersebut otaku tidak hanya berpenampilan mirip saja akan tetapi ada beberapa gaya yang kemudian ditirunya. Hal ini meliputi hal-hal kecil seperti gaya bicara dan kebiasaan karakter tersebut, jika telah mampu mengidentifikasi karakter tersebut secara keseluruhan maka mereka cenderung disebut sebagai cosplayer.

Kemudian beberapa hal yang berkaitan dengan anime atau manga akan selalu menjadi obsesi mereka, terlebih dalam topik yang menyangkut hal tersebut akan menjadi bahasan menarik bagi mereka. Ketika telah membahas anime dan manga mereka tidak hanya sekedar pada pembicaraan alur cerita, akan tetapi ada bahasan yang mendalam tentang bagaimana jalan cerita selanjutnya. Cerita tentang hubungan dunia nyata dan dunia anime yang kemudian menjadi fakta tentang anime atau manga. Kemudian mengetahui tentang mangaka atau orang yang di balik anime

tersebut, tidak hanya judul, tokoh dan latar belakang saja. Bahasan mengenai anime atau manga akan menjadi sangat panjang layaknya bedah buku di dalam diskusi. Hal ini ada keterkaitan dengan pola sains fiksi dimana mereka selalu mencoba membentuk kenyataan dalam sebuah ruang imajinasi walaupun dalam tahapan level mereka tidak di tuliskan dalam tulisan ilmiah namun masih dalam bentuk interaksi sesama otaku.

Melihat mereka memiliki masalah dengan kehidupan sosial dan adanya fenomena hiikmori yang ditemukan, maka mereka cenderung pasif ketika berada dalam ruang public atau saat bertemu dengan orang non otaku. Malah terlebih suka menyendiri, menyendiri sangat membantu bagi mereka untuk menyelami dunia otakunya. Otaku tidak akan terlalu nyaman berada dalam keramaian terlebih pada lingkungan yang tidak mengerti akan dirinya.

“Membuka sih kalau mereka memancing topik seputar hobi, tapi rata-rata aku cenderung mengikuti alur pembicaraan mereka”

(Wawancara Dino, 6 April 2017)

Hal itu semua merupakan sebuah kebiasaan yang diamati oleh peneliti, dan kebiasaan tersebut membuat suatu hal yang khas pada dirinya. Interaksi pasif ini merupakan bentuk dari komunikasi otaku dengan yang menolak otaku. Pada fenomena ini terjadi pada otaku yang masih mau bermasyarakat dan tidak menutup dirinya. namun bukan berarti dia kemudian menjadi otaku yang nangung. Fenomena ini menunjukan

bahwa dalam dunia otaku nyata dia dipaksa untuk menyelami realitas obyektif dan hidup dalam dunia yang dibentuk lingkungannya, sedangkan sebenarnya dia lebih suka dengan dunia otakunya.

Mengonsumsi anime yang sampai pada level hikimori, membeli barang dengan tidak memperhitungkan uang hanya demi kepuasan, menjadi karakter tersebut atau disebut cosplay, membicarakan anime dan manga yang kemudian dihubungkan dengan dunia nyata dan kemudian memiliki respon pasif saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar merupakan suatu bentuk yang dikenal sebagai otaku. Dalam kali ini peneliti menekankan pada hal tersebut yang menjadi dasar dari otaku itu sendiri. Informan menunjukkan hal tersebut dan kemudian ditambah dengan observasi yang mendukung tentang dasar otaku. karena melihat otaku tidak dapat hanya karena dia menonton anime saja. Melihat anime adalah ciri-ciri awal dapat dikatakan otaku namun jika hal yang lainya tidak mengikuti maka mereka dapat dikatakan hanya suka pada anime atau manga